## Ler Antes de Utilizar o Sistema de Jogos de Vídeo Sega Dreamcast

Queira ler o manual e especialmente estas advertências antes de usar a Sega Dreamcast ou de deixar os seus filhos usá-la. Um adulto responsável deve ler e explicar aos menores as instruções de operação da Dreamcast antes de autorizar que usem este sistema.

AVISO DE EPILEPSIA - Algumas pessoas são susceptíveis a ataques epilépticos ou perda de consciência quando expostas a certas luzes intermitentes ou padrões de luzes na vida do dia a dia. Tais pessoas podem ter um ataque enquanto vêem certas imagens de televisão ou enquanto jogam certos jogos de vídeo. Isto pode acontecer mesmo que a pessoa não tenha um historial médico de epilepsia ou nunca tenha tido um ataque epiléptico. Certas condições podem induzir sintomas epilépticos não detectados mesmo em pessoas que não tenham um historial de ataques ou epilepsia. Se você ou alguém da sua família tiverem tido alguma vez sintomas relacionados com epilepsia (ataques ou perda de consciência) quando expostos a luzes intermitentes, consulte o seu médico antes de jogar. Aconselhamos os pais a vigiar os filhos enquanto estes jogam jogos de vídeo. Se você ou o seu filho tiverem alguns dos seguintes sintomas: tonturas, alteração de visão, contracções musculares ou dos olhos, perda de consciência, desorientação, qualquer movimento involuntário ou convulsão, deixe IMEDIATAMENTE de jogar e consulte o seu médico.

**Para reduzir a possibilidade de tais sintomas, o utilizador deve seguir estas precauções de segurança sempre que usar a Sega Dreamcast:**
• Sente-se a uma distância de pelo menos 2 metros do ecrã de televisão • Evite jogar se estiver cansado ou se não tiver dormido o suficiente • Certifique-se de que a sala onde está a jogar está bem iluminada • Descanse pelo menos 10 minutos por hora enquanto joga qualquer jogo de vídeo.

**MANUSEAMENTO DO DISCO** - Para evitar danos pessoais ou de propriedade: • Antes de remover o disco, certifique-se de que este parou de girar • O GD-ROM Sega Dreamcast destina-se a ser usado exclusivamente no sistema de jogos de vídeo Sega Dreamcast. Não utilize este disco em nenhum outro sistema, especialmente um leitor de CD • Evite que o disco fique coberto de impressões digitais ou sujidade • Evite dobrar o disco. Não toque, suje ou risque a sua superfície • Não modifique ou alargue o buraco central do disco, nem utilize um disco que esteja quebrado, modificado ou reparado com fita adesiva • Não escreva nada no disco, nem cole nada no mesmo • Guarde o disco na sua caixa original e não o exponha à humidade e temperaturas altas • Não deixe o disco à luz solar directa ou perto de um radiador ou outra fonte de calor • Use um produto de limpar lentes e um pano seco e macio, e limpe o disco gentilmente do centro para a extremidade. Nunca use produtos químicos para limpar o disco.

**AVISO PARA PROPRIETÁRIOS DE TELEVISÕES DE PROJECÇÃO** - Imagens ou gravuras fixas podem causar danos permanentes ao cinescópio ou marcar o fósforo do tubo de raios catódicos. Evite a utilização repetida ou prolongada de jogos de vídeo em televisões de projecção de grande ecrã.

**UTILIZAÇÃO DO JOGO DE VÍDEO SEGA DREAMCAST** - Este GD-ROM só pode ser usado com o sistema Sega Dreamcast. Não tente jogar este GD-ROM em qualquer outro leitor de CD – se o fizer pode danificar os auscultadores e os altifalantes. Este jogo é licenciado para uso no sistema Sega Dreamcast apenas. A cópia, reprodução, aluguer e exibição pública não autorizadas deste jogo constitui uma violação às leis vigentes. As personagens e eventos retratados neste jogo são puramente fictícios. Qualquer semelhança com outras pessoas, vivas ou mortas, é pura coincidência.

**Serviço de Apoio ao Consumidor**
**Informações, Truques e Dicas**
**Telef. 256 836 273 - dias úteis**
**10h30 às 12h30 e 16h00 às 18h00**

A cópia ou transmissão deste jogo é estritamente proibida. O aluguer ou exibição pública deste jogo sem autorização prévia é uma violação das leis vigentes. Este produto está isento de classificação sob a lei do Reino Unido. De acordo com o "The Video Standards Council Code of Practice" é considerado próprio para visualização pelas idades indicadas.

© Sega Enterprises, Ltd., 1999

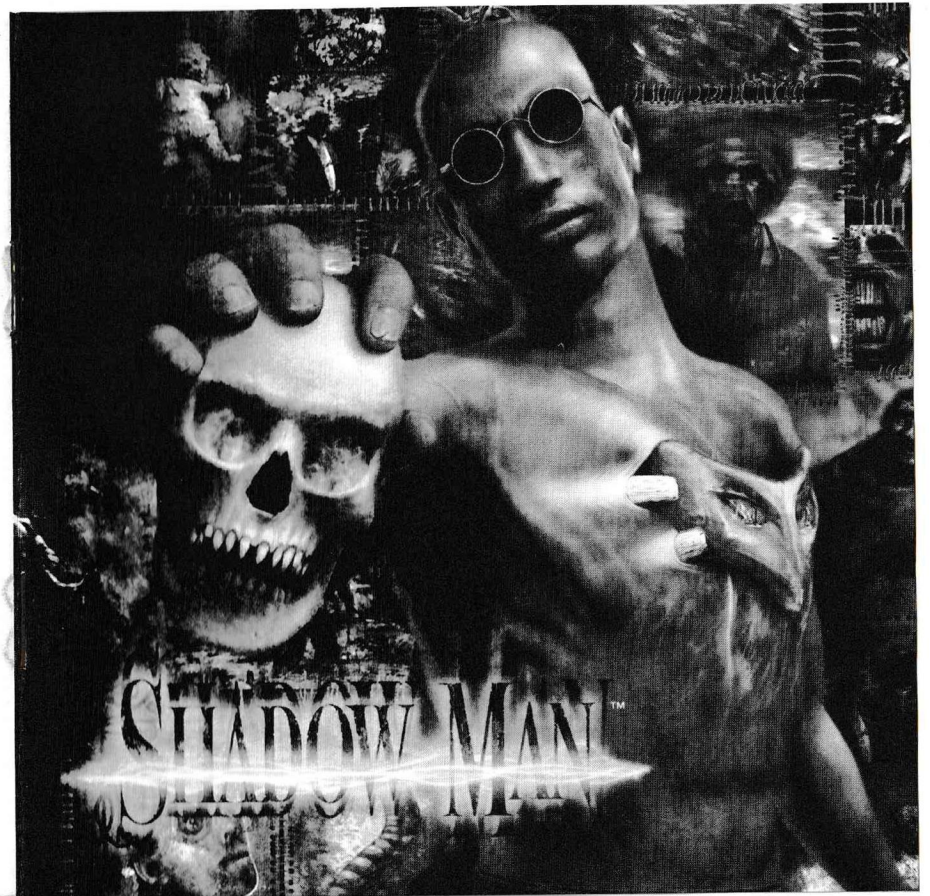
SEGA

Dreamcast.

Dreamcast é uma marca comercial registada ou marca comercial de Sega Enterprises, Ltd.

DCJAK 1851

Distribuidor Oficial
ECOFILMES
São João da Madeira

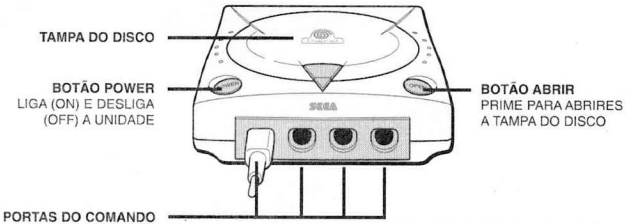


## CARREGAR

1. Certifica-te de que a consola está desligada (OFF).
2. Insere o disco Shadow Man™ na consola de acordo com o manual de instruções.
3. Insere o Comando na porta de Comando 1.

   Shadow Man é um jogo para um jogador. Antes de ligares a Dreamcast (ON), insere o comando ou outro equipamento periférico na porta de comando da Dreamcast. Para regressar ao ecrã de título a qualquer altura durante o jogo, prime e mantém premido ao mesmo tempo os botões A, B, X, Y e Start. Isto fará com que a Dreamcast reinicie o software e accione o ecrã de título.
4. Se quiseres gravar um jogo, insere um cartão de memória UVM (unidade Visual Memory) (vendida em separado).
5. Liga (ON) a consola.

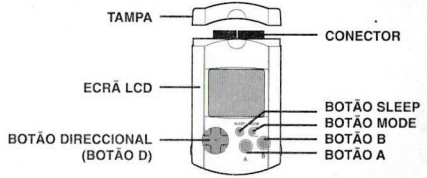
**Importante:** Nunca toques no Botão Analógico nem nos Gatilhos E/D quando ligares a Dreamcast. Se o fizeres, o processo de iniciação do comando poderá ser interrompido, resultando no seu mau funcionamento.



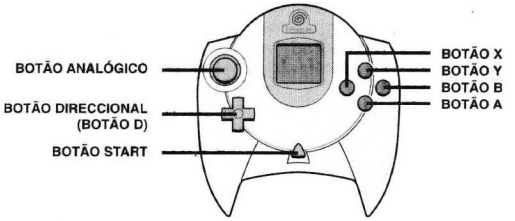

UTILIZA ESTAS PORTAS PARA INSERIRES O COMANDO DREAMCAST OU OUTRO EQUIPAMENTO PERIFÉRICO. DA ESQUERDA PARA A DIREITA: PORTA DO COMANDO A, PORTA DO COMANDO B, PORTA DO COMANDO C E PORTA DO COMANDO D.
UTILIZA CADA PORTA PARA INSERIRES OS COMANDOS PARA 1 A 4 JOGADORES RESPECTIVAMENTE.
**NOTA:** A PORTA DO COMANDO PODE SER REFERIDA COMO PORTA.

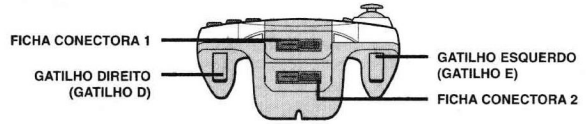
**Adquire comandos adicionais (vendidos em separado) para jogar com duas ou mais pessoas.*

Quando a unidade estiver ligada, prime o botão Abrir para abrir a Tampa do Disco do consola Dreamcast. O ecrã Bootrom da Dreamcast aparecerá. Escolhe a opção Settings (o relógio no canto inferior direito). No ecrã seguinte, aparecerá a selecção de idioma como primeira opção. Prime A para accionar o ecrã de selecção de idioma e escolhe o idioma pretendido. Suportamos Inglês, Francês, Italiano, Espanhol e Alemão.






## INTRODUÇÃO

**Este é o Mundo dos Mortos,**
**o Deserto, o nada**
**para além dos portões cobertos de ossos.**
**Aqui, a verdadeira escuridão**
**no coração de todas as coisas**
**torna-se realidade.**
**O que vemos no domínio da morte**
**é tão vazio como o olhar de um morto, tão frio**
**como a luz de uma estrela moribunda.**
*Dr. Victor Batrachian*

Existe um lugar para além da morte, onde cada alma que tenha abandonado este túmulo de morte, encontra o seu lar espiritual. É um lugar que não tem fronteiras, não tem esperança, nem passado e nem futuro, enclausurado num presente interminável. Uma terra de mortos, onde filas de biliões e biliões de almas se alinham na vastidão ilimitada até um horizonte de morte, arrastando-se pelos corredores enormes de palácios amplos e fúnebres, caminhando penosamente sobre planícies devastadas, putrefactas com vegetação mórbida.

Este é o sitio conhecido como o **Mundo dos Mortos.**

Durante centenas de anos, os Shadow Men protegeram o mundo dos vivos das ameaças do plano espiritual, conhecido como o Mundo dos Mortos – o lugar onde toda a gente vai, sem excepção, quando morrer.

Michael LeRoi é o actual herdeiro dos mistérios desta antiga linhagem – possuidor da Máscara das Sombras. Quando anoitece, ele transforma-se em Passageiro entre Mundos, Guerreiro Vodu Imortal, Usurpador de Almas, Senhor da Morte...

... o **Shadow Man.**

## SHADOW MAN – O JOGO DE VÍDEO

**Como um deus, eu coloco-me diante**
**da superfície**
**contorcida e supurativa**
**da serpente do Mundo dos Mortos.**
**Que sonho é este?**
**Que sonhos existem no corpo untuoso**
**do arrastar mortal da serpente.**
**Arma na minha mão.**
**A minha mão, o sopro de morte**
**no Fim de Todas as Coisas.**
**O horror. O horror.**
**Agarrei-me a isso ...**

*Guy Miller, Deadside Dreams*

Tendo como pano de fundo a misteriosa mitologia Vodu, Shadow Man coloca-te no papel de Mike LeRoi, um estudante de Literatura Inglesa que se torna um assassino de aluguer.

Operando dentro do submundo mefítico e enraizado de Nova Orleães, Mike consegue transportar-se sempre que quiser para o Mundo dos Mortos, onde se transforma em Shadow Man.

A história começa com um sonho – uma visão profética em forma de pesadelo do Armagedão, o dia em que os mortos se levantam das suas sepulturas e invadem a terra, um Apocalipse com origem no Mundo dos Mortos.

Quando a Mama Nettie – a poderosa feiticeira vodu que criou o Shadow Man, implantando à força a potente Máscara Shadow no peito de Mike – sonhou com o Apocalipse, ela ordenou a Shadow Man, a sua única arma contra a tempestade que se aproximava, para acabar com ela antes de se tornar realidade.

Destinado a levar a cabo as ordens de Nettie no nosso mundo (Mundo dos Vivos) e no Mundo dos Mortos, desde que ele lhe seja útil, Mike deve passar a fronteira para o Mundo dos Mortos e aventurar-se no local onde todos os assassinos e loucos vão parar quando morrem ... o Asilo.

O futuro da humanidade está nas mãos do Shadow Man™, num jogo que te lança no coração palpitante e sombrio de tudo o que é, sempre foi, e será sempre maligno.



## AS PERSONAGENS

### MIKE LEROI

Mike LeRoi é o nosso herói no mundo real. Mike, natural de Nova Orleães, com 32 anos, é uma vítima da sua própria fraqueza.

Tendo reprovado nos seus cursos e gasto o resto do dinheiro da universidade em álcool e no jogo, este estudante falhado de Literatura inglesa trabalhou como motorista de táxi em Chicago, não revelando à família o seu falhanço. Até ao dia, em 1991, em que um dos passageiros de Mike é assassinado ao estilo dos bandos, deixando 20.000 dólares no banco traseiro do seu táxi.

Mike ficou com o dinheiro e voltou para casa, pagando a operação urgente do seu pequeno irmão, Luke, e enchendo a sua família de presentes com a sua nova "fortuna". Infelizmente, o bando estava no encalço de Mike. Eles seguiram-no até Nova Orleães e começaram a enviar-lhe ameaças de morte.

Desesperado, Mike procurou um Bokor – um sacerdote vodu – para lhe dar protecção contra os ataques do bando. Funcionou, mas bem de mais. O bando decidiu exigir o pagamento da dívida disparando contra o carro em que Mike e a sua família viajavam. Os pais de Mike e o seu irmão morreram, mas Mike sobreviveu, não se sabe bem como.

Após recuperar de um coma e ferimentos quase fatais, Mike perde a memória e é levado para o submundo de Nova Orleães pelo Bokor, o preço secreto pela sua protecção, lançando uma maldição a Mike e tornando-o o seu escravo morto-vivo. Mike, trabalhando sob o pseudónimo "Zero", e ainda amnésico, agia como um assassino para Bokor, desconhecendo a sua verdadeira identidade.

Numa noite, Mama Nettie, uma sacerdotisa vodu poderosa, mas moribunda, entrou de rompante no bar do Bokor, o Coração Selvagem. Levando Mike até aos fundos, ela invocou os seus poderes para implantar à força a Mascara de Sombras, um poderoso artefacto vodu, no peito de Mike para o transformar em Shadow Man – o supremo escravo guerreiro morto-vivo agora sob o comando de Nettie.

Nettie tem recuperado os seus poderes e roubou a alma de Bokor, oferecendo o Coração Selvagem a Mike. Mike também recuperou algo: a sua memória, que agora o tormenta. Sendo o imortal Shadow Man sob o comando de Nettie, ele não pode pôr fim ao seu sofrimento. Até conseguir quebrar o feitiço de Nettie, ele terá de obedecer ás suas ordens e procurar expiar de alguma forma os seus pecados.

**CAPACIDADES FÍSICAS:** Mike pode executar quase todos os movimentos físicos que o Shadow Man, embora não tão eficazes. Ele pode nadar, mas está limitado pela capacidade do seu pulmão, e afoga-se se permanecer dentro de água durante muito tempo.

**CAPACIDADES MÁGICAS:** Mike é limitado pela sua forma mortal e possui poucas habilidades mágicas, apenas uma afinidade física, que lhe permite ver certas coisas como são realmente. Por exemplo, com determinados habitantes do Mundo dos Vivos, Mike consegue ver imagens das suas verdadeiras formas monstruosas quando provocam estragos. Mas, Shadow Man, vê-os sempre como monstros. O único objecto "mágico" que Mike pode usar é o Ursinho de Luke. Esta lembrança do seu falecido irmão liga-o ao mundo dos Mortos, e concentrando-se nele, Mike pode transportar-se para o Mundo dos Mortos e transformar-se em Shadow Man.

**MORTALIDADE:** Apesar de Shadow Man ser imortal, Mike não é. Ele afoga-se se ficar sem ar, ele magoa-se se cair de um precipício, o fogo queima-o, e se morrer, ele irá para o lugar onde toda a gente, sem excepção, vai quando morre – o Mundo dos Mortos. (Onde, é claro, ele transforma-se em Shadow Man, que tem o poder para regressar ao mundo dos Vivos como Mike ...).

**ARSENAL:** Inicialmente, o arsenal de Mike no mundo real consiste numa metralhadora, e um número limitado de carregadores. A metralhadora não pode enviar os mortos-vivos de novo para o lugar de onde vieram, mas irá certamente mantê-los longe o tempo suficiente para que Mike possa fugir.

À medida que o jogo evolui, Mike / Shadow Man irá adquirir um certo número de armas e objectos. Alguns deles funcionarão em ambas as mãos de Mike ou de Shadow Man. Mas, certas armas e objectos mágicos funcionarão apenas para Shadow Man, uma vez que somente nesta forma é que o nosso herói pode utilizar os poderes de Shadow Man para introduzir magia neles para os tornar operáveis.

### O SHADOW MAN

O Shadow Man é a outra face de Mike – o Viajante-entre-Mundos-Diferentes morto-vivo.

Os Shadow Men dos tempos antigos eram guerreiros africanos abençoados pelos deuses com poderes sobrenaturais, que emanavam do plano espiritual conhecido como o Mundo dos Mortos, para protegerem as suas tribos. Com a chegada da escravatura, a linhagem dos Shadow Men foi quebrada e quase extinta.

No século dezoito, a sacerdotisa vodu, Mama Nettie, elaborou a Máscara de Sombras, conseguindo a ajuda relutante dos deuses do Mundo Novo (Les Mystéres) para fortalecer o possuidor da Máscara, para ter acesso ao poder sobrenatural do Shadow Man do passado. A partir de então, só existirá um Shadow Man, mas os poderes reunidos na Máscara tornam-no no campeão mais poderoso de vodu de todos os tempos, neste mundo e no próximo. Suficientemente forte para manter as forças do Mundo dos Mortos afastadas ...

Só houve três possuidores da máscara anteriores: Maxim St James, Cole Cardinaux e Jack Boniface. Eles usaram a Máscara sob a face para ter acesso aos seus poderes, mas Mike LeRoi tem a mascara implantada no peito, sendo obrigado a obedecê-la (e à Mama Nettie). À noite e no Mundo dos Mortos, a Máscara emerge brilhante no seu peito, transformando Mike em Shadow Man – o Guerreiro Vodu Imortal, o Viajante-entre-Mundos-Diferentes, o Zombi Astral, o Usurpador de Almas ... o Senhor do Mundo dos Mortos...

**CAPACIDADES FÍSICAS:** Shadow Man pode realizar todas as acções físicas que Mike consegue realizar, mas ainda melhor. Em conjunto com certos objectos mágicos, ele é capaz de realizar outras acções especiais, como por exemplo, trepar.

**MORTALIDADE:** Shadow Man não se afoga – ele já está morto, portanto ele não respira e não precisa de ar. Ele sobrevive a todo o tipo de quedas (assim como, a paragens repentinas no fundo), e com as habilidades mágicas adequadas (tatuagens protectoras, o Estilete) ele fica imune aos efeitos do fogo.

**ARSENAL:** Shadow Man está armado com uma Metralhadora Shadow, a versão do Mundo dos Mortos da metralhadora de Mike. Apesar de terem um aspecto semelhante, a diferença está no facto de que Shadow Man tem o poder de canalizar o poder da Mascara através dela. Em vez de disparar balas normais, a Metralhadora Shadow foca o poder da própria Morte a partir da Máscara e lança uma destruição espectacular em forma de espectros aos gritos, trespassando as suas vítimas, de forma a arrancar as suas almas.

**CAPACIDADES MÁGICAS:** Para além de possuir a Metralhadora Shadow para descarregar vários tipos de destruição nas suas vítimas, Shadow Man pode usar os seus objectos vodu mágicos, e é capaz de canalizar o poder da Máscara para vários objectos dentro dos dois mundos do jogo.

Durante o jogo, Shadow Man fica cada vez mais forte ao possuir as "Almas Negras", aumentando a capacidade da Metralhadora Shadow e várias armas e objectos vodu, assim como aumentando o seu poder para o canalizar para objectos do jogo.



### NETTIE

Nettie é a poderosa sacerdotisa vodu que criou a Máscara de Sombras e que controla a pessoa que a possui – Mike LeRoi.

Apesar de aparentar ter 25 anos, Nettie tem centenas de anos, a sua alma possui o corpo de uma jovem que teve a infelicidade de se envolver nos esquemas de Nettie.

Apesar de ser incrivelmente poderosa, Nettie não pode passar para o Mundo dos Mortos, razão pela qual ela precisa do seu "assistente" Jaunty e particularmente de Shadow Man, um guerreiro que pode viajar entre os mundos e combater em batalhas no Mundo dos Mortos em seu nome.

Há uma outra razão para o relacionamento entre Nettie e Shadow Man. Shadow Man deve dormir com Nettie, passando os seus poderes Shadow para ela, de forma a manter a sua aparência jovem.

Nettie é uma das duas personagens no jogo com que Mike ou Shadow Man terá de "falar". Ela fornece a Mike vários objectos que abrem determinadas áreas do jogo (como por exemplo, o Ursinho de Luke, que permite a Mike passar para o Mundo dos Mortos), para além de o ajudarem na sua aventura, dando-lhe "conselhos".

Estes conselhos são sempre baseados no que ela conhece da profecia vodu que Shadow Man terá de cumprir. Por nunca ter viajado ao Mundo dos Mortos da mesma forma que Jaunty e Shadow Man, os seus discursos são alusões místicas para decifrar, em vez de referências e ordens directas.

### JAUNTY

Jaunty é o "assistente" de Nettie no Mundo dos Mortos, uma infeliz vítima de rapto, uma experiência oculta e falhada, e um acordo idiota com uma sacerdotisa vodu.

Jaunty, depois de uma noitada no bar da sua cidade natal, Dublin, ao passar pela Universidade, decidiu parar para uma pequena ... pausa. Infelizmente para ele, um grupo de estudantes escondidos na escuridão, raptaram-no e sacrificaram-no num ritual como parte da experiência deles.

Jaunty seria condenado a uma eternidade no Mundo dos Mortos se não fosse a Mama Nettie, que lhe falou na fronteira e o convenceu a unir-se a ela, para ser os seus olhos e os seus ouvidos no Mundo dos Mortos. A recompensa: um novo corpo e a hipótese de "viver" novamente.

A determinações do acordo foram muito mal conseguidas, porque Jaunty aparece no Mundo dos Mortos como uma serpente com um crânio a servir de cabeça. O seu corpo no mundo real é a de um gnomo desfigurado. Em ambas as incarnações, Jaunty não é algo bom de se ver, e também não é lá grande lutador – é por isso que a Mama Nettie precisa de Shadow Man. Durante o jogo, Jaunty encontra-se no Mundo dos Mortos a guardar os Portões de Osso – a entrada para o Mundo dos Mortos – aguardando Shadow Man. Jaunty é a outra personagem que Shadow Man pode procurar e conversar. O seu papel é consolidar e clarificar o conselho que Nettie lhe dá.

### "LEGIÃO"

"Legião" é o Mal incarnado e é conhecido por vários nomes em muitas culturas e religiões ...

**E ele perguntou-lhe,**

**Como vos chamais?**

**E ele respondeu, dizendo:**

**Chamo-me Legião: porque somos muitos.**

*Mark, Capítulo 9, Verso 5*

## MENU PRINCIPAL

No ecrã introdutório, prime START para accionar o Menu Principal.

**New Adventure:** Permite-te iniciar um jogo completamente novo. Prime o botão A para começar.

**Restore Adventure:** Permite-te retomar uma aventura previamente gravada. Utiliza ↑ ou ↓ para seleccionar um jogo gravado, e depois prime o botão A para começar ou o botão B para regressar ao Menu Principal.

**Review Movies:** Permite-te visualizar as sequências animadas que foram activadas durante jogos anteriores. Utiliza ↑ ou ↓ para escolher um filme, e depois prime o botão A para começar ou o botão B para regressar ao Menu Principal.

**Options:** Acciona o ecrã opções onde as definições do jogo podem ser alteradas.

## OPÇÕES

As seguintes opções estão disponíveis:

**Sound Effects Vol:** Permite-te alterar o nível do volume para todos os efeitos sonoros e som das sequências animadas. Utiliza ← e → para ajustar o nível de 0 a 100. Nota : Colocar o volume em zero, desliga os efeitos sonoros.

**Music Vol:** Permite-te alterar o nível do volume para toda a música. Utiliza ← e → para regular o nível de 0 a 100. Nota: Colocar o volume em zero, desliga a música.

**Sound Mode:** Utiliza ← e → para alterar entre MONO e ESTÉREO.

**Subtitles:** Esta opção controla os subtítulos que são apresentados durante as sequências animadas. Utiliza ← e → para ligar (ON) ou desligar (OFF).

**Shadow Display:** Esta opção permite-te escolher se queres o Indicador Shadow no ecrã ou não, ou aparecer quando for necessário. Utiliza ← e → para escolher entre ligado (ON) e AUTOHIDE (Ocultar Automático).

**Display Mode:** Utiliza ↑ e ↓ para escolher o Modo Indicador pretendido neste menu, e depois prime o botão A para confirmar a tua escolha.

**Configure Controls:** Acciona o ecrã Configurar Comandos.

**Language:** Prime ← ou → para escolher o teu idioma (se disponível).

**Initial Settings:** Prime o botão A para recolocar todos os itens (apenas neste ecrã) novamente nas definições por defeito.

## CONFIGURE CONTROLS

Este ecrã permite-te alterar a configuração actual do comando. Utiliza ← e → para escolher a configuração requerida, e depois prime o botão A ou B para regressar ao menu Opções.

## MODO PAUSA

Prime Start a qualquer altura durante o jogo (mas não nas sequências animadas) para accionar o Modo Pausa. Podes premir Start novamente para retomar o jogo.

Por baixo do nome do nível, são indicados o número de Almas Negras recolhidas / restantes no presente nível e número total de Almas Negras recolhidas / restantes. Os indicadores de Ofertas, Munição do Violator, Cartuchos de Metralhadora, e Munição 9mm aparecem na parte inferior esquerda, e o Indicador Shadow na parte inferior direita.

**Options:** Acciona o ecrã Opções No Jogo. Vê OPÇÕES para mais informação (Nota: Nem todas as definições configuráveis do ecrã Opção do Menu Principal estão presentes).



**Save Adventure:** Permite-te gravar o presente jogo. Os ficheiros gravados anteriormente são indicados a Amarelo. Utiliza ↑ e ↓ para escolher uma ranhura, e depois prime o botão A para gravar (terás de confirmar). O novo jogo gravado é indicado a Verde. Prime o botão A para criar este novo jogo gravado. Se não tiveres espaço suficiente para gravar o jogo, poderás apagar um ficheiro. Utiliza ↑ e ↓ para escolher uma ranhura, e depois prime o botão A para apagar (terás de confirmar).

**Nota:** O ficheiro SHADOWMAN.SYS não é um jogo gravado, mas contem dados importantes, como por exemplo, informação de Sequências Animadas, e definições de Opções. Para reter estes dados, tem cuidado para não apagares este ficheiro acidentalmente.

**Restore Adventure:** Permite-te retomar uma aventura anteriormente gravada. Utiliza ↑ e ↓ para escolher um jogo gravado, e depois prime o botão A para começar ou o botão B para regressares ao Menu Pausa.

**Secrets:** Permite-te activar quaisquer segredos que foram accionados. Utiliza ↑ e ↓ para escolher um segredo, e utiliza ← e → para ligar (ON) ou desligar (OFF). Nota: alguns segredos podem ser utilizados juntamente com outros, e outros não.

**Quit:** Permite-te sair do jogo e regressar ao Menu Principal. Para confirmares, utiliza ← e → para escolher YES ou NO:

## CONTROLO E MODOS DE CONTROLO

### COMANDOS POR DEFEITO

**NO JOGO**

MOVIMENTO

| | |
|---|---|
| Para a frente | Manípulo Analógico PARA CIMA |
| Para trás | Manípulo Analógico PARA BAIXO |
| Esquerda | Manípulo Analógico PARA A ESQUERDA |
| Direita | Manípulo Analógico PARA A DIREITA |

FUNÇÕES DE MOVIMENTO

| | |
|---|---|
| Disparo Furtivo/ Deslize Fixo | Manípulo Direccional ↑ |
| Deslizar | MANTER PREMIDO Gatilho ESQUERDO + Manípulo Analógico ← / → |
| Agachar | Gatilho DIREITO |

ACÇÕES

| | |
|---|---|
| Saltar | Botão Y |
| Mão Esquerda / Sacar Rápido e Disparar | Botão X |
| Mão Direita / Sacar Rápido e Disparar | Botão A |
| Acção | Botão B |

CÂMARA

| | |
|---|---|
| Aproximar Câmara | MANTER GATILHO ESQUERDO + Manípulo Direccional ↑ |
| Afastar Câmara | MANTER GATILHO ESQUERDO + Manípulo Direccional ↓ |

Virar a Câmara à Esquerda ..... MANTER GATILHO ESQUERDO + Manípulo Direccional ←
Virar a Câmara à Direita ..... MANTER GATILHO ESQUERDO + Manípulo Direccional →

OPÇÕES

Inventário ..... Manípulo Direccional ↓
Botão X = Selecção de Mão ESQUERDA
Botão A = Selecção de Mão DIREITA

Pausa / Opções ..... Botão START

**MENUS**

ESCOLHER ITEM DE MENU

Para cima ..... Botão Analógico / Manípulo Direccional ↑
Para baixo ..... Botão Analógico / Manípulo Direccional ↓

ALTERAR ITEM DE MENU

Esquerda ..... Botão Analógico / Manípulo Direccional ←
Direita ..... Botão Analógico / Manípulo Direccional →

CONFIRMAR ITEM DE MENU

Escolher Item ..... Botão A
Para Trás / Cancelar ..... Botão B

AMBIDESTRISMO

Mike / Shadow Man é ambidestro, uma característica que lhe permite usar qualquer arma/objecto em qualquer mão. Premir em Mão Esquerda ou Mão Direita fará com que execute uma acção com a mão esquerda / direita ou manuseie uma arma / objecto nessa mão.

SACAR RAPIDAMENTE E DISPARAR

Se Mike / Shadow Man não tiver sacado a sua Metralhadora / Metralhadora Shadow, premindo em Mão Esquerda ou Mão Direita, ele pegará na Metralhadora / Metralhadora Shadow rapidamente e disparará.

EXECUTAR ACÇÕES

O botão de Acção é utilizado no caso de ser necessário executar uma determinada acção (como por exemplo, puxar uma alavanca), para o que Mike / Shadow Man deve estar colocado na posição correcta. Alguns movimentos requerem o uso de objectos do inventário Mike / Shadow Man™. Nestes casos, utiliza os comandos Mão Esquerda / Mão Direita para usar esse objecto, como é necessário.

DISPARAR CONTRA O INIMIGO

Premindo em Disparo Furtivo, é accionado o modo Disparo Furtivo para Mike / Shadow (ou "1ª Pessoa"). Utilizar os comandos Para a frente, Para trás, Esquerda ou Direita, permite que ele procure inimigos. Premir Disparo Furtivo novamente, desactivará o modo Disparo Furtivo. Atenção que o nosso herói não pode mover-se, saltar, ou nadar quando dispara.



DESLIZAR

Os comandos Deslizar permitem que Mike / Shadow Man se mova lateralmente, ideal para apontar ao correr pelos corredores. Premir continuamente em Deslizar e mover para a Esquerda/Direita, permite que Mike / Shadow Man corra de lado.

DESLIZE FIXO

Quando os disparos de Mike / Shadow Man™ estão automaticamente direccionados para o alvo, usar os comandos Deslizar faz com que Mike / Shadow Man se mova num "círculo em torno do alvo mais próximo", e premir Para a frente / Para trás aproximam-no ou afastam-no. Um cursor aparecerá para indicar que o inimigo está a ser alvejado. Segurar o comando Disparo Furtivo durante este modo, desactivará o Deslize Fixo, permitindo a Mike / Shadow Man mover-se lateralmente.

AGACHAR

Se premires continuamente Agachar, colocas Mike / Shadow Man numa posição agachada, que para além de o tornar um alvo mais pequeno para os inimigos, permite-te passar por baixo de objectos em movimento.

Premir Agachar enquanto Mike / Shadow Man corre ou desliza, faz com que ele se lance ao chão, role e fique agachado. Premindo para trás enquanto rola para a frente, ele rolará até ficar abaixado e virado na direcção oposta.

SALTAR

Premindo Saltar, Mike / Shadow Man saltará verticalmente. Premir Saltar enquanto corre para a frente, permite que Mike / Shadow Man execute um salto longo na horizontal. Premir Saltar enquanto desliza para a esquerda / direita, resulta num salto para o lado (horizontal). Premir Saltar ao deslocar-se para trás, produz um salto para trás na horizontal.

Atenção que todos os saltos terão um maior impulso e serão maiores se Mike / Shadow Man tiver atingindo a sua velocidade máxima a correr. Enquanto estiver no ar, ele pode ser impelido, movendo Esquerda, Direita, Para a frente ou Para trás.

BERMAS E REBORDOS

Quando Mike / Shadow Man se agarra a um rebordo (ele deverá ter pelo menos uma mão livre), ele fica pendurado no mesmo. Nesta posição, ele pode trepar para cima e para baixo, e também pode cumprir o seu dever e disparar contra os inimigos. Premir Saltar enquanto está pendurado, fará com que salte para trás, enquanto que premir Para trás, fará com que se solte da brema.

Alguns cenários têm objectos, tais como cabos esticados, cordas e espetos, aos quais Mike / Shadow Man se pode agarrar e trepar. Premir Para a frente / Para trás, fará com que se mova para trás e para a frente, enquanto que premir Esquerda / Direita, fará com que dê uma volta de 180º. Premir Saltar, fará com que salte da corda / cabo / espeto.

Para além disso, quando Shadow Man estiver no Mundo dos Mortos, poderá trepar por áreas de outro modo inacessíveis, usando o Poigne.

**Nota:** Quando usar o Poigne ou estiver agarrado a uma corda / cabo / espeto, Mike / Shadow Man™ não poderá mover-se, se tiver na mão algum objecto.

NADAR

Quando Mike / Shadow Man está submerso, ele caminha automaticamente na água – usando os comandos de movimento. Premir Saltar, fará com que mergulhe para o fundo e comece a nadar. Ao nadar, Saltar é usado para impulsionar Mike / Shadow Man na água.

Para sair de dentro de água, premir Para a frente em frente a um rebordo suficientemente baixo, fará com que ele se agarre. Atenção que ele pode usar várias armas e objectos enquanto nada.

OXIGÉNIO

A Reserva de Oxigénio de Mike aumenta sempre que ele coloca a cabeça fora de água. Com a cabeça debaixo de água, o Oxigénio vai diminuindo até ele restabelecer o Oxigénio colocando a cabeça fora de água. Sem Oxigénio, Mike afoga-se. Shadow Man não necessita de Oxigénio, e pode sobreviver debaixo de água por um período de tempo ilimitado.

CONTROLOS DA CÂMARA

A câmara pode ser deslocada para qualquer uma das 18 posições preestabelecidas, relativas a Mike / Shadow Man. Premir Virar Câmara à Esquerda ou Virar Câmara à Direita, vira a câmara para uma das 6 rotações preestabelecidas. Premir Aproximar Câmara ou Afastar Câmara, aproxima ou afasta a câmara numa das três posições preestabelecidas.

## INDICADOR SHADOW

Este é o indicador que aparece no ecrã sob duas formas, dependendo se o nosso herói é Mike ou Shadow Man.

### INDICADOR SHADOW DE MIKE

**ENERGIA** - O indicador de Energia abrange a extremidade do Indicador Shadow, e é composto por 10 segmentos individuais. A Energia de Mike / Shadow Man aparece sob a forma de um arco vermelho brilhante neste indicador.

**ENERGIA MÁXIMA** - No início do jogo, a Energia Máxima de Mike / Shadow Man tem apenas 5 dos 10 segmentos do indicador. Visitando determinados altares vodu no Mundo dos Mortos, Shadow Man pode oferecer presentes a Loa (deuses vodu), aumentando este valor máximo.

**OXIGÉNIO** - Este indicador é relevante apenas para Mike, uma vez que Shadow Man já se encontra morto. Se Mike estiver muito tempo debaixo de água sem subir à superfície para respirar, afogar-se-á. Com bastante Oxigénio, o indicador aparece sob a forma de um disco azul escuro, diminuindo à medida que o Oxigénio vai acabando. Se o Oxigénio de Mike acabar, ele afoga-se. Se Mike conseguir colocar a cabeça fora de água, o seu Oxigénio começa a aumentar.

### INDICADOR SHADOW DE SHADOW MAN

A versão do Indicador Shadow de Shadow Man é diferente da de Mike. A área gráfica contêm uma representação da Máscara Shadow e dois arcos estreitos descrevendo o Poder Shadow e Vodu. O arco da Energia de Shadow Man é exactamente igual ao de Mike.

**NÍVEL SHADOW** - Este duplo arco vermelho representa o Nível Shadow actual de Shadow Man™. Shadow Man inicia o jogo sem Níveis Shadow, mas ao colher Almas Negras durante o jogo, ele aumenta o arco até à sua capacidade máxima de 10, preenchendo totalmente os segmentos maiores do círculo do Indicador Shadow a vermelho.

**PODER SHADOW** - O segundo arco do Indicador Shadow é o Poder Shadow, e descreve a energia da Máscara Shadow durante as acções especiais da Máscara Shadow do Shadow Man™, e a energia da sua arma pessoal, a Metralhadora Shadow.

Quando o jogador está a controlar o Shadow Man e mantém pressionado o comando necessário (Mão Esquerda / Mão Direita) para carregar a Metralhadora Shadow, o nível de Energia Shadow é visto como um arco branco-azul brilhante que cresce progressivamente por cima do arco interior do Indicador vermelho de Nível Shadow. Isto continua até atingir o nível máximo (limitado pelo Nível Shadow actual de Shadow Man™).



Quando o jogador solta o comando durante este processo de "aumento de energia", a Metralhadora Shadow é disparada com o nível de Poder Shadow que encontra no indicador.

**ACÇÕES CONTEXTUAIS** - Determinadas acções contextuais implicam a canalização de poderes da Máscara Shadow para objectos que não a Metralhadora Shadow (como por exemplo, as consolas que abrem os Portões dos Caixões), premindo o botão de Acção perto do objecto.

Durante esta canalização, o Indicador Shadow reflecte a canalização de Poder Shadow, tal como acontece com a Metralhadora Shadow. Por vezes, estas acções podem falhar, porque o Shadow Man pode não ter um Nível Shadow suficiente. Para completar esta acção com sucesso, Shadow Man deve aumentar o seu Nível Shadow (colhendo mais Almas Negras).

**VODU** - O arco mais exterior dos dois arcos estreitos representa o nível actual de Vodu, a energia que Shadow Man utiliza para aumentar a energia das armas e dos objectos Vodu, para além da Metralhadora Shadow.

Ou seja, trata-se de uma espécie de "bateria Vodu", representada por um arco dourado que cobre a parte exterior do indicador de Nível Shadow vermelho. O Poder Vodu é gasto pelo uso de objectos e armas Vodu de Shadow Man™, cada um usando Poder Vodu de acordo com a suas próprias regras.

Shadow Man inicia o jogo sem vodu, o qual vai aumentando à medida que ele vai colhendo Crânios Vodu (uma vez mais, isto é limitado pelo Nível Shadow de Shadow Man™).

## OBJECTOS DE MISSÃO

### O FICHEIRO DE NETTIE

Elaborado pelo Detective Privado, Thomas Deacon, este ficheiro contém informações importantes sobre «serial killers».

### A METRALHADORA SHADOW

A arma básica de Mike / Shadow Man™, que no Mundo dos Vivos é uma metralhadora, e no Mundo dos Mortos é uma arma que cospe espectros aniquiladores. As duas incarnações são as seguintes:

METRALHADORA

Tem munições ilimitadas, não mata os mortos, mas mantém-nos ocupados, enquanto Mike aproveita para se pôr a milhas.

METRALHADORA SHADOW

A arma do Mundo dos Mortos equivalente à Metralhadora de Mike, dispara espectros aos gritos e permite que Shadow Man transfira o seu Poder Shadow para os seus inimigos para tirar as almas dos seus corpos.

Se a Metralhadora Shadow for usada atacar mortalmente um inimigo, ele morrerá, deixando a Energia, que pode ser recolhida para aumentar a Energia de Shadow Man™.

Alguns inimigos no jogo têm "Almas Negras", que os tornam imortais. Porque os espectros da Metralhadora Shadow tiram as almas dos corpos das criaturas, é a única arma no jogo capaz de pôr fim à imortalidade de uma criatura Alma Negra.

O tamanho e a força dos disparos da Metralhadora Shadow são determinados pelo nível de Poder Shadow utilizado no disparo. Mantendo Mão Esquerda / Mão Direita pressionado, aumenta o nível de Poder Shadow, até soltar o botão / tecla – permite que a Metralhadora Shadow dispare com o nível devido de Poder Shadow. A potência máxima do disparo é determinado pelo Nível Shadow.

## O URSINHO DE LUKE

O Ursinho que Nettie dá a Mike no início do jogo, representa a ligação de Mike ao seu falecido irmão, Luke. Focando-se nele, Mike pode passar a fronteira para o Mundo dos Mortos.

Primeiro, Mike usa o Ursinho para viajar entre o Pântano de Louisiana e o Mundo dos Mortos através do Ecrã Ursinho. À medida que Mike / Shadow Man vai visitando outras zonas, as "memórias" desses locais são adicionadas ao Ecrã Ursinho, o que significa que, no final do jogo, Mike / Shadow Man pode viajar de imediato entre todas os locais principais.

## ARMAS BÁSICAS

As seguintes armas só funcionam no Mundo dos Vivos – não podem ser usadas no Mundo dos Mortos, porque são objectos físicos do mundo real.

METRALHADORA

A Metralhadora é uma potente arma secundária para Mike, e há duas armas que podem ser encontradas durante o jogo. A Metralhadora tem uma munição limitada, que é restabelecida pela recolha de munições para metralhadora.

MP-909

A arma MP-909, outra arma secundária, proporciona um rápido poder de fogo a Mike. Tal como a metralhadora, a MP-909 tem uma munição limitada, tendo Mike de recolher cartuchos de 9mm.

0.9-SMG

A toda poderosa 0.9-SMG é a terceira arma das três armas secundárias que, como a MP-909, necessita que Mike recolha cartuchos de munições de 9mm para manter uma velocidade de disparo razoável.

## OBJECTOS COLECTÁVEIS

ENERGIA VITAL

A Energia Vital é liberta sempre que uma criatura é morta com a Metralhadora Shadow (desde que a criatura não tenha uma alma negra), ou sempre que determinados obstáculos, tais como potes e barris, são destruídos. Representada como um redemoinho de partículas, perde o seu valor rapidamente se não for recolhida atempadamente.

CRÂNIOS

Os Crânios podem ser encontrados em muitas zonas durante o jogo, embora a maior parte deles esteja dentro de obstáculos, tais como potes e barris (tal como a Energia Vital, estes obstáculos precisam de ser destruídos para libertar o objecto que se encontra lá dentro). Ao recolher Crânios, aumenta o nível Vodu de Shadow Man™, utilizado para aumentar a energia das Armas Vodu.

ALMAS NEGRAS

As Almas Negras formam a espinha dorsal do jogo, e cabe ao Shadow Man recolher estas almas antes da Legião o fazer. Se recolheres muitas Almas Negras, aumentarás o Nível Shadow do Shadow Man™, e à medida que Shadow Man vai obtendo mais Almas Negras, ele vai avançando no jogo.

OFERTAS

Estas ofertas são pequenos potes, oferendas a Loa. O seu uso permanece no segredo dos deuses ...



MUNIÇÕES PARA METRALHADORA

Estas pequenas caixas de munições de metralhadora devem ser recolhidas para serem usadas na metralhadora. Cada caixa contem 6 cartuchos. Para uma metralhadora, o máximo é de 50 cartuchos, aumentando para 99 quando recolher duas metralhadoras.

MUNIÇÃO DO VIOLATOR

Para o Violator funcionar, Mike /Shadow Man deve recolher determinados cartuchos. Cada cartucho contém 20-40 balas violator, com o máximo de 999 balas.

MUNIÇÃO 9MM

Esta munição é usada tanto na MP-909 como na 0.9-SMG, e deve ser recolhida para utilizar numa só. Cada cartucho contém 20 balas 9mm. Com apenas uma arma 9mm, o máximo é de 200 balas, aumentando para 400 quando recolher as duas armas 9mm.

## INVENTÁRIO E MANUSEAMENTO DE OBJECTOS

O ecrã de Inventário mostra todos os objectos de Mike / Shadow Man, representados por ícones numa grande grelha. Os objectos nas Mãos Esquerda e Direita / Coldres de Mike / Shadow Man ™ também são indicados.

**Nota:** No início do jogo, o único objecto no Inventário é o Ficheiro de Nettie.

Para colocar um objecto numa das mãos, coloca o cursor sobre o objecto e prime o botão da Mão Esquerda ou da Mão Direita. Se a mão onde queres colocar o objecto estiver ocupada, o objecto na mão será colocado na grelha e o novo objecto colocado na mão desejada.

Seleccionando um espaço vazio na grelha e premindo Mão Esquerda / Mão Direita libertará a mão de quaisquer objectos.

Um cursor vermelho sobre um objecto significa que um objecto não pode ser usado – devido a vários factores, mas acontece mais quando Mike tenta usar objectos do Mundo dos Mortos ou Shadow Man tenta usar objectos do Mundo dos Vivos.

**Nota:** Se Mike / Shadow Man estiver suspenso ou a trepar utilizando o Poigne, o Ecrã de Inventário impedirá que ambas as mãos sejam carregadas de objectos e, por isso, apenas uma mão pode conter objectos durante estas operações.

Se o cursor estiver sobre um objecto que não está a ser manuseado, como por exemplo, o ficheiro de Nettie, ao premir Mão Esquerda, Mão Direita, ou Acção aparecerá o ecrã de objectos úteis / activará acções contextuais relevantes (indiferentemente do que tiver nas mãos).

## URSINHO

Quando Mike encontra Nettie pela primeira vez no Pântano em Louisiana, é lhe dado o Ursinho do seu falecido irmão Luke, que, devido à sua ligação com Luke, permite o transporte de Mike para o Mundo dos Mortos e a transformação em Shadow Man.

Quando utilizado a partir do Inventário, o Ursinho acciona um ecrã que mostra "memórias" – pequenas imagens que representam pontos de referência dentro do jogo.

Seleccionar uma memória usando o cursor no ecrã, permite que Mike / Shadow Man se transporte até aquele ponto, usando os seus poderes. Para além disso, também é mostrado o número de Almas Negras recolhidas / necessárias para aquele nível, e o número total de Almas Negras recolhidas / necessárias para o jogo.

No início do jogo, os ícones só são visíveis no interior da igreja no Pântano Louisiana (onde se encontra Nettie, e para que o jogador possa regressar junto a ela rapidamente) e nos Portões de Ossos no Mundo dos Mortos (onde se encontra Jaunty, para que o jogador possa encontrá-lo).

À medida que o jogador explora mais o jogo, descobrindo pontos de referência importantes (representados por imagens do Ursinho que se materializam durante o jogo), são adicionados mais ícones ao ecrã.

Isto significa que, no final do jogo, o jogador terá um conjunto completo de locais, entre os quais se poderá deslocar facilmente utilizando o Ursinho, mas que terá de ter visitado antes para ganhar acesso a eles.

### FICHEIRO DE NETTIE

No início do jogo, o Ficheiro de Nettie é o único objecto na posse de Mike / Shadow Man™, que Netttie lhe deu no seu encontro nocturno no Coração Selvagem.

O ficheiro contém informação sobre cinco «serial killers», recolhida pelo Detective Privado, Thomas Deacon, a pedido de Nettie.

O acesso à informação contida no ficheiro – qualquer livro que Mike ou Shadow Man recolha durante o jogo – é relativamente simples. Quando o objecto é retirado do ecrã de Inventário, os comandos direccionais permitem o acesso a várias páginas e secções (se for aplicável).

Todos os livros e documentos permanecerão no inventário durante o jogo – quando forem recolhidos, eles não podem ser roubados ou perdidos, porque são uma fonte permanente de referências, acessíveis a qualquer altura.

## MORTE E REENCARNAÇÃO

**E o mórbido mistério**
**permanece por desvendar.**
**O amor que tinha pela vida**
**encontraria lugar aqui – prisioneiro**
**numa cela doentia, obstruída por loucos,**
**condenado ao inferno**

*Guy Miller, Deadside Dreams*

Mike ou Shadow Man não "morrem" na forma tradicional. Se a Energia de Mike se esgotar, ele passa a fronteira para o Mundo dos Mortos – aqui, transforma-se em Shadow Man, que ficará com energia para regressar ao Mundo dos Vivos como Mike.

Se Shadow Man morrer no Mundo dos Mortos, ele regressa ao início do nível em que se encontra (a não ser que tenha encontrado uma "memória" do Ursinho, começando por aí).

Se Mike / Shadow Man morrer no Mundo dos Vivos, regressará à cisão a partir da qual entrou para o Mundo dos Vivos.

Se Mike morrer no Pântano Louisiana, o primeiro nível do jogo, será levado para os Portões de Ossos do Mundo dos Mortos.



## COMEÇAR

Shadow Man é um jogo muito complexo e não linear e, como tal, é inevitável que os menos curiosos possam desperdiçar uma experiência inesquecível. De forma a manter o jogo satisfatório e divertido, a maior parte do jogo será por tua conta. Ao atravessar o Pântano Louisiana, aprenderás as capacidades fundamentais necessárias para resolver o resto do jogo.

Contudo, no caso de o Pântano não prestar grande ajuda, aqui estão algumas dicas e indicações para enfrentar alguns dos problemas, enganos e distracções mais comuns.

ONDE ESTÁ A MINHA ARMA?

Mike começa o jogo sem qualquer objecto, a não ser o Ficheiro de Nettie (que é uma fonte de informação extremamente valiosa e deve ser lida com muito cuidado). O primeiro objectivo é encontrar Nettie que, como ela diz na sequência introdutória, está à tua espera na igreja na colina.

NÃO CONSIGO ENCONTRAR A IGREJA!

A igreja encontra-se situada no cimo da colina, com vista para o pântano. O caminho até à igreja é inconfundível, portanto continua a correr, a trepar, e a saltar e deverás estar quase lá.

JÁ FALEI COM A NETTIE. E AGORA?

Neste ponto, podes explorar o resto do pântano para descobrir os seus segredos e apanhar o resto dos seus habitantes. Mas para continuar com o jogo, deverás usar o Ursinho de Luke para ir ao Mundo dos Mortos, como Nettie aconselha.

ESTOU EMBRENHADO NO JOGO. E AGORA?

Tenta primeiro falar com Nettie ou com Jaunty. Se ainda não conseguires avançar, tenta visitar áreas onde já estiveste, com novos objectos ou poderes que tenhas adquirido, e analisa documentos para pistas. Se isto não servir de nada, as seguintes secções vão iluminar ainda mais as várias tarefas e objectos, abaixo mencionados.

## OBJECTOS PROFÉTICOS

A PROFECIA

Escondida nos Caminhos da Sombra, A Profecia contém uma carta de Maxim St. James (um dos Shadow Men anteriores), descrevendo uma profecia antiga do apocalipse. Está representada sob a forma de cartas tipo tarot, repletas de detalhes antigos. Pode ser "lida" no Ecrã Inventário, bem como o Ficheiro de Nettie e o Jornal de Jack.

O ESTILETE

O Estilete é um conjunto de marcas especiais (tatuagens vodu), que aparecem apenas a Shadow Man. Existem dois tipos, atribuindo-lhe certos poderes especiais, que lhe permitem ter acesso a áreas anteriormente inacessíveis. Os Estiletes são concedidos na conclusão de determinadas provas nos Templos.

O "Toucher" permite-lhe tocar em objectos incandescentes e executar certas acções com o fogo, como por exemplo, pendurar-se em rebordos a arder. O "Marcher" permite que Shadow Man caminhe sobre carvão quente e sobre fogo. E finalmente, as "Nager" permitem-lhe submergir em lagos de líquidos escaldantes e passar por rios de fogo.

POIGNE

São braceletes especiais que, quando recolhidos, permitem que Shadow Man possa escalar as Quedas de Sangue no Mundo dos Mortos, e não podem ser utilizados por Mike.

## ARMAS VODU

Estas armas misteriosas são potencializadas pelo Vodu (que esgotam em quantidades dependendo das suas acções), e podem ser utilizadas somente pelo Shadow Man. Com uma capacidade de provocar estragos superior à da Metralhadora Shadow, estas armas são capazes de uma destruição em massa; o disparo de uma Arma Vodu irá desintegrar totalmente o inimigo, destruindo tudo e todos.

No que respeita aos inimigos que tenham Almas Negras imortais, as armas Vodu irão apenas incapacitá-los o tempo suficiente para a sua alma ser retirada, com a ajuda da Metralhadora Shadow. Para além disso, apenas a Asson e a Enseigne têm duas finalidades.

ASSON

A Asson é o guizo sagrado do sacerdote vodu. E dispara crânios vodu em chamas a longa distância.

BATON

Trata-se de uma lança pequena, que usa Vodu para golpear inimigos e feri-los. Tem uma segunda e mais poderosa utilização...

FLAMBEAU

Quando transportada, a Flambeau funciona como uma tocha para iluminar a área circundante, utilizando Vodu como energia para a sua luz. Pode ser disparada, utilizando grandes quantidades de vodu. Pode ser igualmente utilizada para incendiar obstáculos especiais em zonas do Mundo dos Mortos.

MARTEAU

Este artefacto é uma baqueta de tambor vodu em osso maxilar que utiliza Vodu para criar "ondas de choque" ao nível superficial. Os elos em fogo que se libertam do ponto de impacto vão procurar e ferir os inimigos.

CALABASH

Uma pequena vasilha que permite que Shadow Man canalize vodu. Quando activada, Shadow Man vira a vasilha à altura do chão, provocando uma forte explosão de energia Vodu no local.

ENSEIGNE

Este pequeno escudo utiliza Vodu para projectar um escudo vodu de fogo à volta de Shadow Man. Se usado cuidadosamente, pode ser bastante útil na protecção contra ataques inimigos.



## OBJECTOS DO MUNDO REAL

Estes objectos aparecem no Mundo dos Vivos para resolver problemas do mundo real. Eles funcionam apenas nos níveis do Mundo dos Vivos, de modo que, por exemplo, é impossível utilizar a Lanterna para iluminar zonas no Mundo dos Mortos.

LANTERNA

É útil para iluminar divisões e corredores escuros no Mundo dos Vivos.

CARTÃO CHAVE DA PRISÃO

Trata-se de um cartão de extrema segurança que permite o acesso a muitas das áreas de alta segurança dentro da prisão.

## OBJECTOS DO ASILO

Criações mecânicas concebidas dentro do Asilo para funcionarem no mundo real, os objectos do Asilo funcionam tanto no nosso mundo como no outro mundo, e podem ser utilizados tanto por Mike no Mundo dos Vivos como por Shadow Man no Mundo dos Mortos.

VIOLATOR

Trata-se de uma arma com lâminas devastadora, montada no braço e com três canos que disparam em redemoinho. Esta arma de longo alcance, com disparos múltiplos, dispara grandes rajadas de projécteis ao estilo do Asilo. A única limitação é a munição – os Cartuchos de Munição da Violator são uma comodidade limitada. Potencialmente, pode suportar até 999 disparos.

ACUMULADOR

São células de energia grandes e pretas do Asilo, com alguma energia negra. Existem cinco localizadas nas zonas do Mundo dos Vivos. E devem ser utilizadas dentro do Asilo.

DIÁRIO DO JACK

É o diário do Jack, o Estripador, como é visto na sequência introdutória, e guarda os segredos do Asilo.

CHAVE DE ENGENHEIRO

É um mecanismo letal que é utilizado como chave para todas as funções dentro do Asilo para abrir portas e accionar interruptores.